



**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**"FLASH (*FUN LEARNING* ENGLISH) MENGGUNAKAN APLIKASI NST TOEFL EXPLORER DAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BAGI REMAJA PANTI ASUHAN NOOR HIDAYAH SEMARANG"**

**BIDANG KEGIATAN:**

**Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat (PKM-M)**

**Diusulkan oleh:**

<b>Arum Tungga Dewi Santosa</b>	<b>A21.2011.06262/Angkatan 2011</b>
<b>Reza Ulfa Sanjaya</b>	<b>B12.2010.01712/Angkatan 2010</b>
<b>Arizki Iskandar</b>	<b>A21.2011.06253/Angkatan 2011</b>
<b>Rakhmat Punjung</b>	<b>A21.2011.06243/Angkatan 2011</b>
<b>Isnaini</b>	<b>A21.2012.06259/Angkatan 2012</b>

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2013**

## HALAMAN PENGESAHAN

## PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN MASYARAKAT

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1. Judul Kegiatan             | : FLASH (Fun Learning English) Menggunakan NST Toefl Explorer dan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Panti Asuhan Noor Hidayah |
| 2. Bidang Kegiatan            | : PKM M   |
| 3. Ketua Pelaksana kegiatan   |   |
| a. Nama Lengkap               | : Arum Tungga Dewi Santosa  |
| b. NIM                        | : A21.2011.06262  |
| c. Jurusan                    | : Manajemen Informatika   |
| d. Universitas                | : Universitas Dian Nuswantoro   |
| e. Alamat Rumah dan No Tel/HP | : Jln. Ngablak Kidul RT12 RW8 /083842172001   |
| f. Alamat email               | : <a href="mailto:arum_tungga@yahoo.com">arum_tungga@yahoo.com</a>  |
| 4. Anggota pelaksana kegiatan | : 4 orang   |
| 5. Dosen Pendamping           |   |
| a. Nama Lengkap dan Gelar     | : Heru Pramono Hadi SE,M.Kom  |
| b. NIDN                       | : 0607046701  |
| c. Alamat Rumah dan No Tel/HP | : Jl. Plamongan Asri 253 RT 03 RW 09  |
| 6. Biaya Kegiatan Total       |   |
| a. Dikti                      | : <b>Rp11.291.000,-</b> (sebelas juta dua ratus sembilan puluh satu ribu rupiah)  |
| b. Sumber lain (sebutkan)     | : -   |
| c. Jangka Waktu Pelaksanaan   | : 4 (Empat) bulan   |


Semarang, 18 Oktober 2013

Menyetujui,  
Ketua Jurusan MI  
  
Edis Faisal M.Kom  
NIP. 0686.11.1994.057

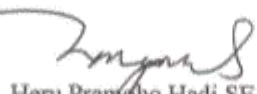
Ketua Pelaksana



Arum Tungga Dewi S.  
NIM.A21.2011.06262

Mengetahui,  
Wakil Rektor III  
Universitas Dian Nuswantoro  
  
Usman Sudibyo Ssi M.Kom  
NIP. 0686.11.1996.100

Dosen Pendamping

  
Heru Pramono Hadi SE,M.Kom  
NIDN. 0607046701

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN .....	2
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	2
1.2. RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3. TUJUAN PROGRAM.....	3
1.4. LUARAN YANG DIHARAPKAN .....	3
1.5. KEGUNAAN PROGRAM .....	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN .....	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN .....	6
BAB 4 BIAYA DAN JADWAL PELAKSANAAN .....	8
4.1. ANGGARAN BIAYA .....	8
4.2. JADWAL KEGIATAN.....	8
LAMPIRAN	
Lampiran 1 Biodata Ketua & Anggota Pelaksana .....	9
Lampiran 2 Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	15
Lampiran 3 Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas .....	17
Lampiran 4 Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana .....	18
Lampiran 5 Surat Pernyataan Kesiadaan dari Mitra .....	19
Lampiran 6 Gambaran Teknologi Yang Akan diterapkembangkan .....	20
Lampiran 7 Denah Lokasi.....	23

## **RINGKASAN**

Program FLASH (*Fun learning English*) merupakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi NST Toefl dan game edukasi yang menyenangkan. Pembelajaran bahasa Inggris sebenarnya sudah diberikan di pendidikan formal, namun metode yang digunakan biasanya masih kurang menarik dan membuat beberapa remaja jenuh dan kesulitan menerima materi yang disampaikan. Penggunaan aplikasi NST Toefl Explorer di harapkan dapat memberikan kemudahan bagi remaja dalam pembelajaran dan membuat belajar bahasa Inggris menjadi menyenangkan dengan game edukasi yang menarik. Kegiatan ini dilakukan bagi remaja Indonesia agar memiliki keahlian berbahasa Inggris dalam pembedaharaan kata, struktur bahasa, menyimak dan membaca. Selain itu kegiatan ini di harapkan dapat menciptakan remaja yang nantinya akan siap bersaing di dunia kerja dengan keahlian berbahasa inggris.

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Di era globalisasi yang semakin lama mengikuti peradaban zaman, maka hubungan internasional semakin diperluas. Tidak hanya dalam hubungan internasional, kemajuan teknologi juga sangat berperan di era globalisasi ini. Oleh karena itu seiring berkembangnya zaman kita harus dituntut untuk lebih mengenal bahasa asing atau bahasa inggris bahkan bisa dikatakan bahwa penguasaan bahasa inggris sangat berpengaruh dalam persyaratan yang diajukan perusahaan untuk merekrut para karyawannya. Tidak heran jika banyak perusahaan mewajibkan pekerjaanya memiliki kemampuan berbahasa inggris.

*Test of English as a Foreign Language* disingkat TOEFL adalah ujian kemampuan berbahasa Inggris yang diperlukan untuk mendaftar masuk kuliah (college) atau universitas dan juga untuk syarat melamar kerja. Ujian ini sangat diperlukan bagi pendaftar atau pembicara yang bahasa ibunya bukan bahasa Inggris.

NST TOEFL Merupakan aplikasi pendukung untuk pembelajaran TOEFL, aplikasi ini memudahkan remaja untuk persiapan TOEFL. Aplikasi NST TOEFL mempunyai keunggulan dalam penggunaannya yaitu di dalam aplikasi ini terdapat materi yang mudah di pahami, contoh soal- soal TOEFL danaplikasiinitidakhanya visual sajamelainkanterdapat audio juga ,jdkitadapatmendengarkanaksenbahasainggris yang benar. Selain itu di dalam aplikasi NST TOEFL ini, kitadapat mengetahui skor kita setelah mengerjakan soal - soal yang ada di dalam NST TOEFL

Kegiatan ini di laksanakan di panti asuhan,karena di panti asuhan sangat minim sekali kesempatan untuk memperoleh pendidikan bahasa inggris berkualitas, karena kualitas identik dengan mahal dan juga. Pola pembinaan di lembaga-lembaga sosial terutama pantiasuhan yang cenderung melestarikan ketergantungan

Metode *fun learning* adalah metode pembelajaran di mana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka seseorang akan mudah melakukan suatu perubahan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan sebuah upaya pengabdian masyarakat guna membekali ilmu remaja Indonesia sehingga bisa bersaing di dunia kerja. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengadakan program “FLASH (*Fun learning English*)”. Sehingga remaja Indonesia memiliki keahlian berbahasa Inggris, agar dapat bersaing di era globalisasi.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengajarkan bahasa Inggris kepada remaja?
2. Bagaimana cara mengenalkan aplikasi NST Toefl Explorer sebagai media pembelajaran bahasa Inggris kepada remaja?
3. Bagaimana cara menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris?

## **1.3. TUJUAN PROGRAM**

Adapun tujuan diadakan program ini adalah :

1. Membekali ilmu bahasa Inggris kepada remaja.
2. Mengenalkan aplikasi NST Toefl Explorer dan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.
3. Membuat remaja lebih kreatif dalam pengembangan kemampuan dalam berbahasa Inggris.

## **1.4. LUARAN YANG DIHARAPKAN**

1. Meningkatnya mutu remaja Indonesia.
2. Kegiatan ini diharapkan dapat terus berlanjut bahkan dikembangkan.
3. Remaja Indonesia dapat bersaing di era globalisasi.
4. Kegiatan ini menghasilkan para pemuda yang mahir berbahasa Inggris dan diharapkan dapat dikembangkan untuk memenuhi kesejahteraan mereka.

### **1.5. KEGUNAAN PROGRAM**

Adapun kegunaan dari kegiatan yang akan dilakukan adalah :

*a. Bagi tim pengelola*

1. Sebagai wujud kepedulian akan permasalahan remaja dalam pemanfaatan internet.
2. Sebagai bentuk kontribusi konkret terhadap remaja Indonesia.

*b. Bagi masyarakat daerah setempat*

1. Mendapatkan ilmu bahasa Inggris dengan metode yang menyenangkan.
2. Memberikan peluang kepada remaja untuk dapat bersaing di dunia kerja.

*c. Bagi Lembaga terkait*

Membantu tugas pemerintah untuk meningkatkan mutu remaja Indonesia.

*d. Bagi Bangsa Indonesia*

1. Menciptakan bangsa yang cerdas dalam berkomunikasi di era globalisasi.
2. Menciptakan remaja yang siap bersaing di dunia kerja.

## **BAB 2**

### **GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN**

Masyarakat sasaran dalam usulan Program Kreativitas Mahasiswa adalah sebagai berikut:

#### **1. Lokasi**

Lokasi pengabdian masyarakat berada di Panti asuhan Noor Hidayah yang terletak di Kelurahan Mukti Harjo Kidul Kecamatan Pedurungan Semarang.

#### **2. Sasaran**

Sasaran program kreatifitas mahasiswa bidang pengabdian masyarakat yang berjudul diatas ditujukan kepada remaja panti asuhan Noor Hidayah yang termasuk kedalam golongan keluarga kurang mampu. Anak-anak yang disuluh yaitu anak-anak yang sudah menempuh pendidikan SMP dan SMA.

#### **3. Kondisi ekonomi anak panti Asuhan**

Anak-anak panti asuhan Yatim Piatu Noor Hidayah sebagian besar berasal dari keluarga yang kurang mampu. Pekerjaan sehari-hari orang tua mereka yaitu sebagai buruh, Pedagang, dan pekerja kasar lainnya.

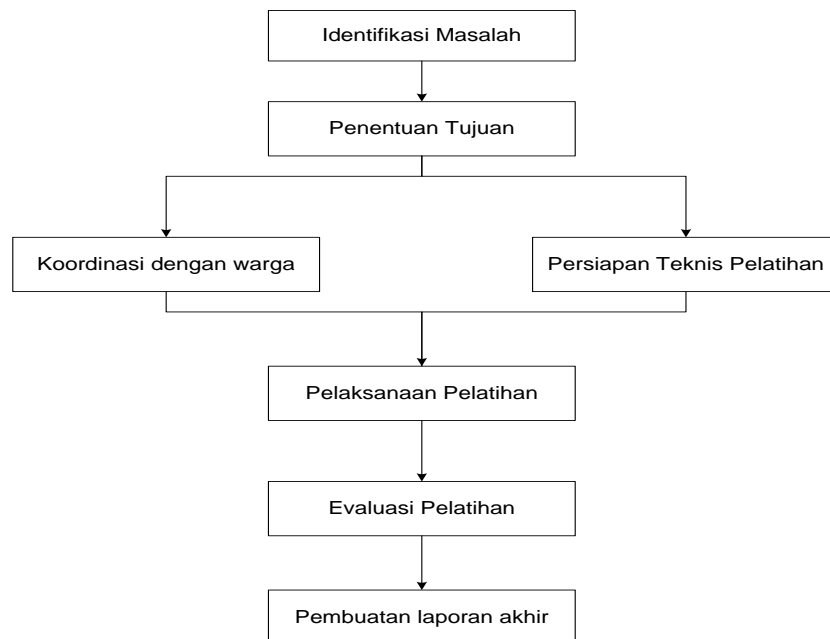
#### **4. Kegiatan anak panti Asuhan**

Kegiatan anak panti asuhan Noor Hidayah ini tidak jauh berbeda dengan kegiatan anak-anak lain pada umumnya. Dipagi hari mereka pergi kesekolah yang biaya pendidikannya di bantu oleh Panti Asuhan. Setelah itu mereka belajar mengaji, membaca Al-qur'an dan kegiatan-kegiatan lainnya yang hampir sama dengan kegiatan santri di pondok pesantren.



### BAB 3

#### METODE PELAKSANAAN



#### 1. Identifikasi Masalah

Pada pelaksanaan suatu pelatihan yang pertama dilakukan adalah pengidentifikasian masalah. Identifikasi masalah tersebut penting sebagai dasar pelaksanaan pelatihan tersebut. Permasalahan yang penyusun identifikasi adalah bagaimana cara mengajarkan bahasa Inggris menggunakan media elektronik, seperti aplikasi NST Toefl Explore dan game edukasi bagaimana caranya agar remaja Panti Asuhan Noor Hidayah dapat memahami pembelajaran bahasa Inggris dengan mudah.

#### 2. Menentukan Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penyusun dapat merumuskan tujuan dan sasaran. Tujuan kegiatan adalah mengajarkan bahasa Inggris dengan menyenangkan, membuka peluang remaja Indonesia khususnya remaja Noor Hidayah untuk bersaing di dunia kerja.

Sasaran dari program *Fun learning English* tersebut adalah anak-anak remaja panti Asuhan Noor Hidayah dan remaja yang tinggal di daerah sekitar dengan usia 12-20 tahun yang rata-rata masih bersekolah.

### **3. Melakukan Koordinasi dengan Pemilik Yayasan**

Remaja panti asuhan Noor Hidayah dikoordinasikan dalam satu tempat bertujuan untuk mensosialisasikan remaja agar mengikuti program *Fun learning English* sehingga remaja Noor Hidayah pandai berbahasa Inggris.

### **4. Persiapan Pelatihan**

Kegiatan persiapan pelatihan terdiri dari persiapan materi teknik-teknik cara menggunakan NTS Toefl Explorer, cara bermain game edukasi, menyiapkan link-link yang dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris.

Selain itu, persiapan alat yang dibutuhkan dalam program *Fun learning English* seperti laptop, modem, proyektor dan beberapa meja, tambahan lainnya mempersiapkan tempat pelaksanaan pelatihan.

### **5. Pelatihan**

Kegiatan pelatihan dilaksanakan bertujuan agar remaja panti asuhan Noor Hidayah keahliannya berbahasa Inggris baik tertulis maupun berbicara.

Indikator keberhasilan dari pelatihan ini adalah anak-anak usia 12-20 tahun dapat menggunakan NTS Toefl Explorer dan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, merangsang kreativitas remaja agar lebih kreatif dalam mempelajari bahasa Inggris.

Pelatihan diberikan kepada remaja panti asuhan Noor Hidayah dan remaja kurang mampu yang tinggal di daerah Dempel Lor.

### **6. Evaluasi Kegiatan**

Pelatihan yang telah dilaksanakan membutuhkan evaluasi hasil pelatihan bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil program *Fun learning English* sehingga dapat menentukan materi pelatihan selanjutnya yang akan diberikan kepada remaja agar dapat memaksimalkan penggunaan internet untuk memajukan remaja panti asuhan Noor Hidayah.

### **7. Laporan Akhir**

Laporan akhir merupakan kegiatan terakhir dari metode pelaksanaan program *Fun learning English*. Laporan akhir berisi tentang laporan kegiatan pelatihan mulai dari persiapan pelatihan sampai dengan evaluasi pelatihan bertujuan merekap data kegiatan pelatihan mulai dari peserta pelatihan, tempat pelaksanaan pelatihan, bahan dan alat yang digunakan pada saat pelatihan, dan materi yang disampaikan pada saat pelatihan. Laporan akhir tersebut menjadi suatu rekaman data untuk pelaksanaan pelatihan lebih lanjut.



Lampiran 1 Biodata Ketua & Anggota Pelaksana

**BIODATA KETUA PELAKSANA**

**I. Data Pribadi**

Nama : Arum Tungga Dewi Santosa  
 Tempat, tanggal lahir : Palembang, 16 Februari 1993  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Status : Mahasiswa  
 Agama : Islam  
 Alamat : Jl. Ngablak Kidul RT 12 RW 8, Semarang

**II. Riwayat Pendidikan**

SDNMuktiharjo Kidul 02 lulus tahun 2004  
 SMPN 15 Semarang lulus tahun 2007  
 SMA N 2 Semarang lulus tahun 2010  
 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
 Semarang (2011- sekarang)

**III. Kursus/ Pelatihan yang pernah diikuti**

- Workshop Cloud Computing 2013
- Sidang Umum Universitas Dian Nuswantoro tahun 2012
- Pembentukan Aktivis Mahasiswa Manajemen Informatika Himpunan Mahasiswa MI Fakultas Ilmu Komputer UDINUS Tahun 2011

Semarang, 18 Oktober 2013



Arum Tungga Dewi Santosa  
 (A21.2011.06262)

### Daftar Riwayat Hidup Anggota Pelaksana

#### I. Data Pribadi

- |                          |                                   |
|--------------------------|-----------------------------------|
| a. Nama                  | : Arizki Iskandar                 |
| b. Tempat, tanggal lahir | : Semarang, 02 Januari 1990       |
| c. Jenis Kelamin         | : Laki-Laki                       |
| d. Status                | : Mahasiswa                       |
| e. Agama                 | : Islam                           |
| f. Alamat                | : Jl. SidoMukti II No 8, Semarang |

#### II. Riwayat Pendidikan

SDN Pandan Lamper 1,2,3 lulus tahun 2002  
SMP N 15 Semarang lulus tahun 2005  
SMA N 10 Semarang lulus tahun 2008  
Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Semarang (2011- sekarang)

#### III. Kursus/ Pelatihan yang pernah diikuti

- Sidang Umum Universitas Dian Nuswantoro tahun 2012
- Pembentukan Aktivis Mahasiswa Manajemen Informatika Himpunan Mahasiswa MI Fakultas Ilmu Komputer UDINUS Tahun 2011

Semarang, 18 Oktober 2013



Arizki Iskandar  
(A21.2011.06253)

**Daftar Riwayat Hidup Anggota Pelaksana****I. Data Pribadi**

- a. Nama : Isnaini
- b. Tempat, tanggal lahir : Semarang , 12 Juni 1994
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Status : Mahasiswa
- e. Agama : Islam
- f. Alamat : Jl. Kliwonan Timur 3 rt 05 rw 07 ngaliyan, Semarang

**II. Riwayat Pendidikan**

- SDN Tambak Aji 04 lulus tahun 2006
- SMPN 18 Semarang lulus tahun 2009
- SMAN 16 Semarang lulus tahun 2012
- Menejemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang (2012 - sekarang)

**III. Kursus/ Pelatihan yang pernah diikuti**

- Sidang Umum Universitas Dian Nuswantoro tahun 2012

Semarang, 18 Oktober 2013



Isnaini  
(A21.2013.06290)

### Daftar Riwayat Hidup Anggota Pelaksana

#### I. Data Pribadi

- a. Nama : Reza Ulfa Sanjaya
- b. Tempat, tanggal lahir : Semarang , 23 Juli 1992
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Status : Mahasiswa
- e. Agama : Islam
- f. Alamat :Jl. Purwosari RT 7 RW 3 Gayamsari,Semarang

#### II. Riwayat Pendidikan

- SDN Tambak Rejo lulus tahun 2004
- SMPN 4 Semarang lulus tahun 2007
- SMAN 2 Semarang lulus tahun 2010
- Akutansi, Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Dian Nuswantoro Semarang (2010 - sekarang)

#### III. Kursus/ Pelatihan yang pernah diikuti

- Sidang Umum Universitas Dian Nuswantoro tahun 2010

Semarang, 18 Oktober 2013



Reza Ulfa Sanjaya  
(B12.2010.01712)

### Daftar Riwayat Hidup Anggota Pelaksana

#### I. Data Pribadi

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| a. Nama                  | : Rakhmat Punjung Basuki      |
| b. Tempat, tanggal lahir | : Semarang , 31 Desember 1987 |
| c. Jenis Kelamin         | : Laki-laki                   |
| d. Status                | : Mahasiswa                   |
| e. Agama                 | : Kristen                     |
| f. Alamat                | : Jl. Tegalsari , Semarang    |

#### II. Riwayat Pendidikan

- |  |                  |
|--|------------------|
| SDN Kanisius Semarang  | lulus tahun 2000 |
| SMP Yohanes Semarang   | lulus tahun 2003 |
| SMK Karang Panas Semarang  | lulus tahun 2006 |
| Menejemen Informatika, Fakultas Ilmu Komupter Universitas Dian Nuswantoro Semarang (2011 - sekarang) |                  |

#### III. Kursus/ Pelatihan yang pernah diikuti

- Workshop Cloud Computing 2013

Semarang, 18 Oktober 2013



Rakhmat Punjung  
(A21.2011.06243)



**Biodata Dosen Pendamping**

Nama : Heru Pramono Hadi,SE, M.Kom  
NIDN : 0607046701  
NPP : 0686.11.1994.048  
Homebase : Ilmu Komputer / Manajemen Informatika - D3  
Jabatan Struktural : Kepala Kantor Penjaminan Mutu  
Status Pegawai : Aktif  
Golongan : III C / Lektor  
Alamat : JL. PLAMONGAN ASRI 253 RT 03 RW 09  
Email : heruph.at.dosen.dinus.ac.id / heruph2001.at.yahoo.com  
Email Gmail : heruph2008.at.gmail.com

Semarang, 18 Oktober 2013

Dosen Pendamping



Heru Pramono Hadi SE, MKom  
NIDN. 0607046701

## Lampiran 1 Justifikasi Anggaran Kegiatan

## Justifikasi Anggaran Kegiatan

No	JenisNamaBarang	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan(Rp)	Keterangan
1.	<b>Peralatan Penunjang</b>				
	Sewa Laptop	Alat Penunjang Pelatihan	5 buah	50.000	Penyewaan dilakukan 6 kali
	Modem Pelatihan	Alat Penunjang	4 buah	199.000	Untuk koneksi Internet
	Sewa Proyektor	Alat Penunjang	1 buah	100.000	Untuk presentasi materi,sewa sebanyak 2 kali
2.	<b>Bahan Habis Pakai</b>				
	Fotocopy materi pelatihan	materi pelatihan	25 buah	35.000	Materi yang diajarkan
	Pulsa Modem Pelatihan	Koneksi internet	5 unit	51.000	Koneksi untuk game edukasi
	Buku materi	Bahan Materi	1 buah	100.000	Bahan untuk persiapan materi
	Print materi Pelatihan	Materi yang dicetak	30 lembar	500	
	Buku Tulis	Alat Tulis Peserta	3 lusin	35.000	Digunakan untuk menulis materi yang dipresentasikan.
	Pulpen	Alat Tulis Peserta	3 lusin	25.000	Alat Tulis pendukung
	Penghapus	Alat Tulis Peserta	3 buah	7.500	Alat Tulis pendukung
	Spidol	Alat Tulis	5 buah	7.500	Alat Tulis
	Konsumsi(snack)	Konsumsi selama Kegiatan	35orang	8.000	Konsumsi peserta dan pelaksana
3.	<b>Perjalanan</b>				
	Transportrumah-lokasipelatihan	Perjalanan menuju lokasi	11	50.000	Perjalanan di lakukan oleh 4orang
4	<b>Lain-lain</b>				
	Pembuatanlaporandanpengiriman	pembuatan laporan		200.000	Pembuatan laporan PKM

	Pin	Tanda peserta kegiatan	30 buah	5.000	Tanda peserta
	Kenag-kenangan	Kenang-kenangan kepada Panti Asuhan Noor Hidayah	1	650.000	Kenang-kenangan untuk remaja dan panti asuhan
	Total BiayaKegiatan				<b>11.291.000</b>

Lampiran 2    **Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas**

**Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas**

<b>No</b>	<b>Nama / Nim</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Alokasi Waktu (jam/minggu)</b>	<b>Uraian Tugas</b>
1	Arum TunggaDewi / A21.2011.06262	MenejemenInf ormatika	Teknologi	8	PembuatanMateri
2	Reza UlfaSanjaya / B12.2010.01712	Akutansi	Teknologi	8	MemberikanPelati han
3	ArizkiIskandar / a21.2011.06253	MenejemenInf ormatika	Teknologi	8	MemberikanPelati han
4	Rakhmat Punjung Basuki	Menejemen Informatika	Teknologi	8	Memberikan Pelatihan
5	Isnaini/A21.2012. 06290	MenejemenInf ormatika	Teknologi	8	MemberikanPelati han

Lampiran 3 **Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana**

**UNIVERSITAS  
DIAN NUSWANTORO**



Lampiran 4 **Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana**

**SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arum Tungga Dewi Santosa

NIM : A21.2011.06262

Program Studi : Manajemen Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa usulan Proposal Kegiatan Mahasiswa ( PKM ) pengabdian masyarakat saya dengan judul:

“ FLASH ( Fun Learning English ) menggunakan NS Toefl Explorer dan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris bagi remaja Panti Asuhan Noor Hidayah “ yang diusulkan untuk tahun anggaran 2013 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**


Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 18 Oktober 2013

Mengetahui,

Wakil Rektor / Ketua  
Bidang Kemahasiswaan

  
**Usman Sudibyo Ssi M. Kom**  
NIP. 0686.11.1996.100

Yang Menyatakan,



**Arum Tungga Dewi Santosa**

A21.2011.06262

#### Lampiran 4 Surat Pernyataan Kesediaan dari Mitra

#### Lampiran 5 Surat Pernyataan Kesediaan dari Mitra

### SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA USAHA DALAM PELAKSANAAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Tri Marni  
 Pimpinan Mitra Usaha : Tri Marni  
 Bidang Usaha : Panti Asuhan Noor Hidayah  
 Alamat : Jl. Dempel Lor RT 06 RW 23 Mukiharjo Kidul ,Semarang

Dengan ini menyatakan **Bersedia untuk Bekerjasama dengan Pelaksana Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa FLASH ( Fun Learning English )** menggunakan NST Toefl Explorer dan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris bagi remaja Panti Asuhan Noor Hidayah :

Nama Ketua Tim Pengusul : Arum Tungga Dewi Santosa  
 Nomor Induk Mahasiswa : A21.2011.06262  
 Program Studi : Manajemen Informatika  
 Nama Dosen Pembimbing : Heru Pramono Hadi SE,MKom  
 Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro

Guna menerapkan dan/atau mengembangkan IPTEKS pada tempat usaha kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara pihak Mitra Usaha dan Pelaksana Kegiatan Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

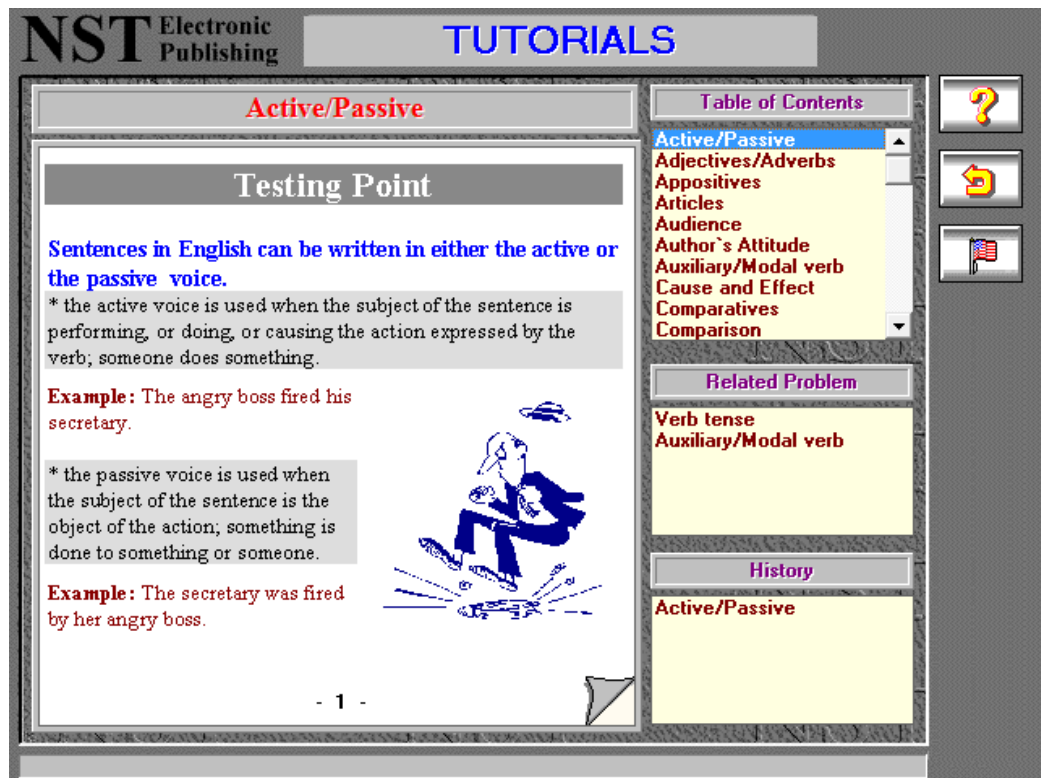
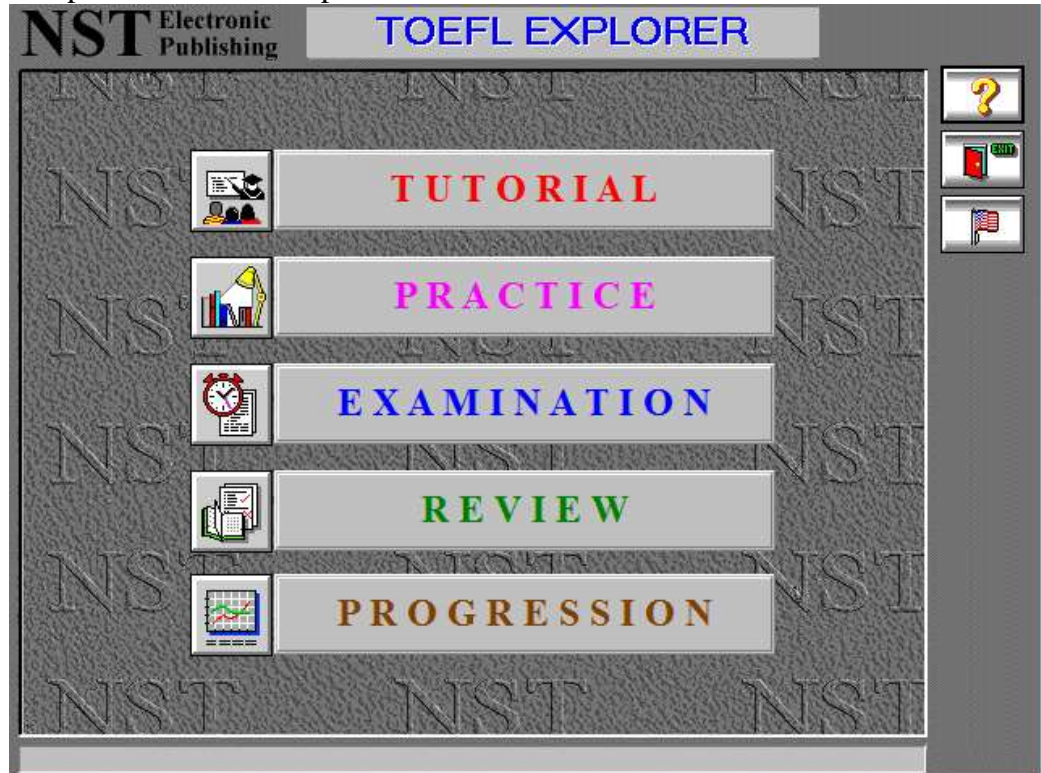
Semarang, 18 Oktober 2013

Yang menyatakan,

  
 (Tri Marni)

Lampiran 5 **Gambaran Teknologi Yang Akan diterapkembangkan**  
**Gambaran Teknologi Yang Akan diterapkembangkan**

a. Tampilan NST Toefl Explorer



## b. Game Edukasi yang di gunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris

## 1. Vocabulary Quiz

Level 1 Topic Animal Kingdom Question 6 of 10 Score: 2 of 6

People are forbidden to hunt \_\_\_\_\_ species of animals.

- 1 edible
- 2 enlarged
- 3 endangered
- 4 plentiful

Press enter or click here for next question **NEXT QUESTION**

Quit

Copyright © 2003 vocabulary.co.il

## 2. Crossword action verbs

Solve the crossword puzzle! 01:35

**Across**

- 1. My nails are too long, so I will \_\_\_\_\_ them.
- 3. She'll \_\_\_\_\_ her cat to the veterinarian.
- 6. I \_\_\_\_\_ a necklace with beads and string.

**Down**

- 4. He will \_\_\_\_\_ a new bike for his birthday present.
- 5. It is important to \_\_\_\_\_ healthy food.
- 7. \_\_\_\_\_ your hands with soap and water.

VOCABULARY SPELLING CITY.COM

Hint Submit



## 3. Verb Tenses Quiz

TIMER: 36 Points: 500

I think people (fly) \_\_\_\_\_ to other solar systems in future.

A flying

B will fly

C flew

D have flown

## Lampiran 6 Denah Lokasi

